

Skuggspel

Ett äventyr till

EON

Text: Petter Nallo

Med hjälp av: Josephine Rosén, Glenn Jonsson, Fredrik "Burran" Johansson

Illustrationer: Olof Nilsson

Karta: Petter Nallo

Detta äventyr är en omarbetad version av det klassiska eonäventyret "Där skuggorna ruva."

Äventyrets upplägg

Jag såg henne i vassen. Stora gula ögon som stirrade mot mig och sedan försvann hon under ytan. Korparna kraxade hotfullt i träden och jag sprang hem och reglade dörren. Något ondskefullt har vaknat!

— *Torian, 14 årig timmerman*

Introduktion

I provinsen Genrio i Jargiska kejsardömet breder väldiga skogar ut sig efter Krolimbergens sluttningar. Ju djupare in man kommer i dessa, desto färre blir byarna och folket som lever här är härdat och kärvt. Invid Caderfloden som löper från Krolimbergen, ned för de många högplatåerna och genom den snåriga Gråveden finns ett antal mindre bosättningar med byn Talis som centrum. Folket i trakten består till största del av skogshuggare, pälsjägare, guldletare och vildmarksmän. Rikedomarna kommer främst från timmerflottning av de stora gråtallarna som växer efter bergssluttningarna.

Allt är dock inte som det ska här i Kejsardömets utkanter. Konflikter har blossat upp mellan traktens skogshuggare och den åldrade bymästaren som köpt in slavar för att själv tjäna större pengar på skogsavverkningen. Mitt i allt detta har barn börjat försvinna. De olika sidorna anklagar varandra för detta och situationen börjar bli allt mer ohållbar. Något måste göras och bymästarens dotter, Ramia, tar sig till staden Kamba för att be om hjälp från utomstående och se om de kan lösa mysteriet med de försvunna barnen.

Bakgrund

Detta äventyr innehåller primärt två konflikter. De mänskliga konflikterna rör maktkampen om skogsavverkningen i trakten och den ambitiösa nye prelaten Miliberos som manipulerar bymästaren för att nå sina personliga mål. Den andra konflikten är den som kretsar kring en tronföljdsstrid i Skugglandet och som spiller ut i Mundana. Det är detta som är orsaken till de försvunna barnen. Det finns gott om möjligheter för sidoäventyr som rollpersonerna kan dras in i.

Den mänskliga maktkampen

Prelat Miliberos är en ambitiös och maktlysten präst inom Daakkyrkan. Han har hela sitt liv levt och verkat i Daval – Kejsardömets mäktiga huvudstad. Men dåliga affärer och ett ovist val av vänner ledde till att Miliberos fann sig skuldsatt. Talis behövde samtidigt en ny prelat; Miliberos blev utsedd och skickades iväg för att predika i den lilla byn. För Miliberos är detta nedvärderande och ett hån mot hans talanger. Han anser sig hör hemma i Davals politiska maktspel. Kan han bara betala sina skulder vet han att han kan återvända hem. Miliberos fann till sin förtjusning att den till åren komna bymästare Ygian var lätt att manipulera och genast började Miliberos, med sin rådgivare taupen Emelis, planera hur han skulle kunna tjäna pengar på sin vistelse i trakten.

Den absolut största näringen i trakten är skogsavverkning och flottning av timmer. De ståtliga gråtallarna är mycket uppskattade som virke och de fälls av skogsarbetare och flottas sedan nedför floden. Miliberos lyckades till att börja med övertyga bymästaren att införa en extra tull på allt timmer som flottas förbi byn (varav kyrkan tog hälften). Detta fick blodet att koka hos många av skogshuggarna. Som om detta sedan inte vore nog så köper bymästaren in (via kontakter som Miliberos har har ordnat) en stor samling slavar som sätts på att avverka timmer på ett annat skifte. Det är nu mycket ilska i luften och timmeravverkningen har blivit saboterad, det har förekommit hot och handgemäng. Även bland de styrande i Talis har det börjat uppstå slitningar och många anser att den nya prelaten är roten till det onda.

Så börjar barn försvinna och den täta och aggressiva stämningen växer allt mer och alla skyller på alla. Miliberos börjar nu bli nervös över att han tagit sig vatten över huvudet. Han har kallat inkvisitionen till hjälp och en inkvisitor har rest upp i skogen i norr för att undersöka om de beryktade hedningarna och pälsjägarna kan tänkas vara skyldiga. Inkvisitorn har sedan dess inte hörts av.

Skugglandets intriger

Parallellt med Mundana existerar Skugglandet; ett rike där skuggfolken härskar. I vildmarken långt ifrån civilisationen är gränserna mellan Skugglandet och Mundana svaga. Varelser kan vid dessa platser från båda sidor ta sig över till respektive rike och detta har också skett inte långt ifrån Sista byn.

Den unga flickan Urshâ'sha, dottern till en mäktig stagran från Skugghovet, förvillade sig ut från Skugglandet då hon var jagad av svartvargar. Hon kom in i Mundana och vandrade djupare in i människornas värld. Där drabbades hon av glömskan, ett tillstånd som drabbar skuggfolk i Mundana; sakta men säkert glömde hon mer och mer av sitt förflutna och vem hon var. Således kom hon att bli förlorad i både plats och minne.

Urshâ'shas far Sarock'sha som låtit sina tjänare leta igenom hans domäner i Skugglandet var dock förgrymmad och sorgsen över att ha förlorat sin enda dotter. Han började inse att Urshâ'sha nog tagit sig över till andra sidan. Han sökte upp Vhyman, ett väsen som svurit att tjäna honom. Denna vattenvarelse är motståndskraftig mot glömskan och klarar därför av att leva i gränslandet mellan Mundana och Skugglandet. Han gav Vhyman till uppgift att finna hans dotter och föra henne till honom. Vhyman har skapat sig ett näste i träskmarken och simmat efter Caderfloden, klättrat upp för forsarna och gömt sig i gölar och åar för att söka efter barnet. Hon har fångat in barn som hon har hittat och tagit dem till Sarock'sha men då det inte varit hans barn så har hon istället dränkt dem och förvandlat dem till mylingar som hon använder som tjänare för att spana efter Urshâ'sha för att fullgöra sin ed.

Teman för äventyret

Makten från ovan: Alla konflikter som sker i trakten härstammar från ett fåtal mäktiga personer och deras ambitioner. Alla övriga är bara pjäser eller offer i deras spel. Prelaten i byn samt bymästaren står för de världsliga intrigerna. Stagranens intriger i Skugglandet rör något helt annat och mycket större men det spiller ändå ut i Mundana. Få gärna vanliga personer att känna sig maktlösa och som bara en kugge i ett stort maskineri och hur konsekvenserna för dessa är katastrofala medan de som direkt eller indirekt orsakar dem inte ens kan förstå eller sätta sig in i folkets lidande utan bara är förblindade av sin egen ambition. I slutändan drabbas barnen som inte ens har förmågan att försvara sig själva.

Civilisation och vildmark: Ju längre norrut man kommer från den sista byn desto mer och mer lämnar man Kejsardömet bakom sig. Här råder egna lagar och varken kyrkan eller Kejsaren har mycket inflytande här. Låt dem som lever här prata om Kejsardömets stora städer som att det vore en annan värld tagen direkt från sagorna.

Äventyrets början

Rollpersonerna befinner sig av någon anledning i den lilla jargiska staden Kamba då Ramia uppmärksammar dem. Det kan vara allt ifrån att hon i ren desperation ropar ut mitt på gatan och ber om hjälp till att hon mer sansad och nedtyngd letar efter några hårdförda kämpar som kan hjälpa till.

Hon berättar i alla fall för dem om de fasansfulla händelser som inträffat. Att barn har börjat försvinna helt spårlöst. Hon ber dem att hjälpa henne och kan försäkra att bymästare Ygian Kriok, hennes far, skall belöna dem rikligt.

Om spelledaren tycker att 'rollpersonerna blir hyrda av en främling'-scenariot känns lite för gjort så kan det istället vara så att en av rollpersonerna är på väg hem för att deltaga på ett bröllop, begravning eller liknande. Dennes vänner följer med och när de kommer till Talis dyker de rätt in i den hätska stämningen.

Vem har Urshâ'sha?

Var är flickan från Skugglandet? Det är hennes försvinnande som har orsakat så mycket lidande och att barn blivit tagna av Vhyman. I jakten på svar varför (och hur) barnen försvinner kan rollpersonerna mycket väl börja inse att varelserna från Skugglandet letar efter ett barn från en annan värld. Äventyret ger inget direkt svar på var hon befinner sig utan detta lämnas upp till spelledaren. Nedan följer ett antal alternativ:

Jägarna i jakthallen: En av jägarna stötte på flickan i skogen och tog henne till jakthallen. Vissa av jägarna, såsom deras ledare Irmania, misstänker att flickan är orsaken till att barnen försvinner men hon håller medvetet henne gömd så att daakdyrkarna får slita varandra i stycken och förgås i sina egna intriger. Tar sig rollpersonerna till hallen kan de mycket väl se en underlig flicka som håller sig gömd i skuggorna.

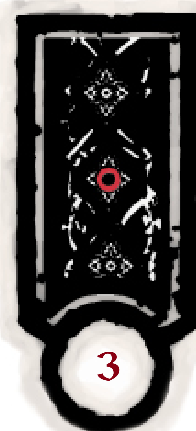
Darnian och Armara: Darnian är en enkel man som vallar sina får och jagar i skogarna. En dag stötte han på den underliga och vilsna flickan mitt ute i skogen. Han tog med henne hem till sin fru Armara i utkanten av Talis och då de var ett barnlöst par tog de flickan som sin dotter. De höll henne hemlig eftersom de visste att byborna med sin vidskeplighet skulle ha svårt att acceptera det underliga barnet. De har döpt flickan till Tara då hon glömt sitt namn och är nu mycket kära i henne. De har inte förstått, eller vill i alla fall inte förstå, att hon är anledningen till att barn försvinner.

Rådgivaren Emelis: Under en av sina vandringar fann hon barnet trött och hungrig. Hon förstod genast att det var något speciellt med det och har det nu gömt inne på sitt rum på värdshuset Eldsnäven. Fascinerad över barnet och äcklad över prelat Miliberos girighet så har hon valt att hemlighålla dess existens. Hon studerar det och försöker att dra fram minnen från Skugglandet. Hon låter prelaten och bymästaren förinta sig själva med allt djärvare och mer konfliktfyllda beslut så att hon kan upplösas från sitt kontrakt och få resa tillbaka till Daval. Förhoppningsvis med nya kunskaper om Skugglandet och ett väsen därifrån.

Den enfaldige skogshuggaren: En av skogshuggarna hittade barnet och när han såg dess underliga utseende så misstänkte han genast att det var taupen Emelis barn som kommit vilse. Han kidnappade det därför och menar att utpressa henne att lämna byn. Han har skickat olika symboler till Emelis såsom delar av barnets skrud men då han inte kan skriva så har Emelis hittat deras föremål utanför sin dörr men förstår inte varför de kommit till henne. Skogshuggaren misstänker att Emelis nu mördar de andra barnen som hämnd tills hon får tillbaka sitt barn men han tänker inte ge sig. Han tänker inte låta henne segra. Han har därför skickat henne ett av Urshâ'shas avhuggna fingrar. Han håller stagranen fångad i en ensligt belägen jaktkoja och går bara dit då och då för att slänga in mat till henne och eventuellt slå henne för att ta ut sina frustrationer.

Död: Urshâ'sha är död. Rollpersonerna kanske hittar hennes kropp i skogen till hälften uppäten av råttor eller så hittas hon begravd någonstans. Måhända att det var en av jägarna som dräpte henne, en av skogshuggarna som trodde att hon var taupen Emelis barn eller blev hon kanske dödad av de vilda djuren, svartvargar från Skugglandet eller drunknade hon i floden. Runt platsen hon dog växer skira blå blommor. Överlämnar man en av dessa (eller hennes kropp) till hennes far kommer han skrika ut i smärta och sorg men sedan försvinna in i Skugglandet för att aldrig återkomma. Om det är uppenbart att människor ligger bakom detta kan han mycket väl besluta sig för att utkräva en blodig hämnd.





Krolimbergens sluttningar

Platser

Nedan beskrivs viktiga platser i området kring Caderfloden.

Bergets sköte: En grotta som leder djupt in i berget.

Caderfloden: Floden som flyter nedför högplatåerna Denna löper sedan samman med floden Kebes.

Caders åsar: Strax nedanför de väldiga bergsmassiven breder det ut sig ett kuperat landskap fyllt av åsryggar, klipphyllor och bergskammar. Urskogen växer tät här med tjocka bäddar av mossa på marken, slingrande lavar efter träden och små silverklara bäckar som porlar drömskt. Här och där sliter breda raviner upp landskapet och letar sig ned till djupen. Man får vara beredd att balansera på fallna trädstammar och ta djärva språng för att kunna ta sig fram i denna region. De vita krolim-ekorrarna lever här och deras tjocka päls är eftertraktad bland de förmögna i Kejsardömet för att ha de allra mjukaste pälsbrämade mantlarna och pälsarna.

Det gamla fortet: Här ligger resterna utav ett fort från Kejsardömets expansion mot Kamor. Nu är fästningen tom och tyst. Taket har fallit in på flera av hallarna och de magnifika salarna är täckta av damm och spindelväv. Fortet föll inte på grund av något krig utan övergavs då det förlorade sitt strategiska värde. Det händer att enträgna pilgrimer besöker fortet för att beskåda klocktornet. Den väldiga klockan av koppar är ej kvar.

Gråveden: Skogen består nästan uteslutande av ståtliga gråtallar. Det finns inte särskilt mycket undervegetation men marken är täckt av lingonris och kan vara oframkomlig att gå på med tanke på de slingrande rötterna som breder ut sig överallt.

Höga forsen: Caderfloden smalnar av och pressas in i en djup ravin, där det dånar mellan klipphyllorna. Vassa stenar sticker upp ur det skummande vattnet. Ljudet är nästan öronbedövande och de som fallit i forsen har så gott som alla slagits ihjäl mot klipporna. Det går ej att flotta timmer nedför den utan de massiva stammarna bryts sönder till stickor.

Jakthallen: Pälsjägarnas högsäte långt uppe bland Caders åsar. Endast ett fåtal av jägarna stannar där över vintern.

Kalhygget: Här har de väldiga gråtallarna avverkats. Ett fåtal av de ståtliga träden har lämnats kvar för att deras frön ska kunna få ett nytt bestånd att växa fram. Annars är området en svårframkomlig ödemark med uppvräkta rotvältor, rötter, grenar, ris och stenbumlingar.

Kärret: En träskmark fylld med gölar, små åar, myrar och döda träd. Den är allt som oftast insvept i dimma.

Ruinerna: Det som en gång har varit en mindre stad är nu en överväxt och otillgänglig plats vid kanten av högplatån. De flesta byggnader är så pass raserade att det inte går att urskilja dem från landskapet men några, såsom de stora tornen, står alltjämt och sticker upp ovanför trädtopparna. Som de flesta ruiner finns det gott om sagor om dem som hittat gömda guldskatter här men de rikedomar som en gång funnits är plundrade sedan länge.

Rävskogen: Detta skogsområde består av blandskog. Gråtallar samsas med granar, björkar och aspar. Skogen har fått sitt namn då det lever rikligt med rödrävar i området.

Skogshuggarnas läger: Ett antal kojor och lägerplatser utspridda över ett stort område där skogshuggarna lever medan de avverkar skogen.

Slavlägret: Ett nyupprättat läger för slavar som köpts in. Dessa tränas nu i att avverka skog direkt åt bymästaren.

Svartforsen: En lång och vindlande fors som breder ut sig till ett stort sel innan floden sedan fortsätter sitt lopp söderut. Strömmen är väldigt stark och försöker man ta sig över medelst båt, kanot eller simmandes kommer man hamna långt nedströms.

Talis: Den största byn i området och också den plats där bymästaren, vilken har ansvar för hela området, har sitt högsäte.

Tallarnas by: En mindre by som började som ett skogshuggarläger men som kommit att bli en permanent bosättning.

Tremilaskogen: Ett stort skogsområde som sträcker sig likt ett band efter berget. Där finns tät blandskog med mycket undervegetation.

Vita forsen: Ett skummande vattenfall störtar ned för sluttningen och forsen övergår till en mindre sjö innan floden ringlande rinner vidare söderut.





Krolimbergen
Det gamla fortet
Jakthallen
Caders åsar
Tremilaskogen
Kärret
Höga forsen
Gråveden
Tremilaskogen
I
D
G
Tallarnas by
Slavarnas läger
Skogshuggarnas läger
Kalhygget
B
Svartforsen
Ruinerna
Bergets sköte
Vita forsen
F
Rävskogen
H
J
A
Talis
E
C
Caderfloden

Talis

Utposten mot vildmarken

I Talis lever omkring 300 individer. Husen ligger tätt och är inträngda bakom en hög palissad. Det finns en del gårdar som ligger i byns utkanter, dessa överges när faror hotar och folket tar skydd innanför palissaden. Caderfloden flyter förbi Talis och allt timmer som flottas passerar byn innan det tillåts flyta vidare nedström. Många av dem som bor i byn arbetar i skog och mark. Det är även en utpost för pälsjägare och vildmarksmän som vill byta in sina fångster mot silver, proviant eller utrustning.

Platser i byn

Nedan beskrivs några av platserna i byn som är av någorlunda vikt.

Eldsnäven: Värdshuset Eldsnäven är ett värdshus av klass. På Tegial Kiroks order uppfördes denna eleganta byggnad av skickliga hantverkare. Tegial äger även Handelsboden och är son till bymästare Ygian Kriok. Eldsnävens entré har stora och utsmyckade dubbeldörrar och en stor balkong med utsnidade motiv av drakar, hjältar och stolta regenter. Inuti värdshuset står stora bord och bekväma stolar. På vägarna hänger det vackra gobelänger, fönstren är av färgat glas och på hösten samt vintern brinner en stor brasa i en vacker eldstad. Det finns en liten scen vid inre väggen där trubadurer kan uppträda, vilket dock sker alltför sällan. På övervåningen finns det fyra stora rum för uthyrning till trötta vandringsmän på genomresa, samt en mindre sovsal. Maten är av bästa kvalitet och lagas av Tegials fru Mindra, parets söner är de som passar upp inne på värdshuset. Det är ingen hemlighet att Tegial hoppades på att värdshuset skulle dra till sig ”fint folk” men få resenärer besöker byn och skänkrummet står oftast tomt. Prelat Miliberos och hans rådgivare taupen Emelis har inhyst sig i de två finaste rummen då detta är den finaste byggnaden i stan.

Handelsboden: Denna handelsbod är riktligt försedd med varor från södern. Här finns allehanda redskap som man kan behöva för livet i närheten av vildmarken samt kläder, vapen, riddjur och mycket mer. Likaså kan man få tag på vin, saltade delikatesser och andra lyxvaror från Kejsardömets städer. Byteshandel är mycket vanligt förekommande och de flesta pälsjägare reser inte längre än hit för att byta till sig det de behöver eller växla in pälsar mot silver. Tegial Kirok är allt som oftast i handelsboden tillsammans med sina assistenter.

Kyrkan: Kyrkan i byn har sett bättre dagar. Den eviga elden brinner endast under gudstjänsterna och byggnaden är nedgången och taket läcker in på flera ställen. Prelat Miliberos har inte ödslat någon tid eller några resurser på att rusta upp den då han inte tänker spendera allt för mycket tid här.

Råtthålan: Värdshuset är en rektangulär byggnad som byggdes på en ojämn bit mark av hantverkare som uppenbarligen inte visste vad de gjorde. Nya balkar har rests för att hålla upp taket som på flera ställen håller på att rasa in. Råtthålans skänkrum är smutsigt och nergånget med matrester och mögligt hö i hörn och vrår. Skänkrummets mitt domineras av en stor rökig eldstad, mycket av röken letar sig inte ut då skorstenen är liten och dåligt skött. Vid ena långsidan finns en inrättning med ett litet utbud av respektabla drycker. Servicen är dålig och de två någorlunda unga servitriserna spenderar största delen av sin tid med att hålla ensamma kunder på övervåningen ”sällskap” för några silver. Maten är liksom servitriserna inget vidare, vattnig soppa, hårt bröd och drickat är bryggt hemma, och det är inte gott men däremot starkt. På övervåningen finns det sju små rum och en större sovsal.



Ygian Kriok



Ramia Kriok

Personer i Talis

Ygian Kriok

[Girig, Feg]

Talis ledare är bymästare Ygian Kriok, en girig gammal man som bundit upp mycket av byns rikedomar och resurser till sig och sin familj. Hans girighet har hållits i någorlunda kontroll av hans barn Ramia och Tegial som motarbetat honom när han hans girighet gått över styr – detta då dessa vet att det kan leda till konflikter och våldsamheter med folket i trakten. Ygian har funnit sin gelike i den nyinflyttade prelat Miliberos och tillsammans har de gjort upp planer för att gemensamt öka sina rikedomar. Ygian inser inte att han blir manipulerad av den karismatiske prästen utan är trollbunden av dennes berättelser om lyxlivet i huvudstaden Daval.

Ygian är frustrerad över att skogshuggarna inte vill lyda hans order och att de ställer till bråk vid slavlägret. De försvunna barnen är något som bara förvärrar situationen och riskerar att eskalera våldsamheterna men förutom detta rör det honom inte i ryggen.

Regelmässigt: Använd reglerna för *Duglig krigare* i *Grundboken*. Ygian har 4T6 i Ledarskap, Dupera och Förskingra samt 3T6+2 i Lagkunskap.

Ramia Kriok

[Rättskaffens, Upptäckarlust]

Ledarens dotter, Ramia, är en stram och handlingskraftig ung kvinna som har hjärtat på rätt ställe. Även om hon älskar sin far så ser hon hans brister. Hon har inga sympatier till övers för prelat Miliberos och dennes giftiga tunga men inser att han är en man som man ska passa sig för. Hon reste på eget bevåg söderut för att hyra en grupp kämpar som skulle kunna lösa mysteriet med de försvunna barnen i hopp om att detta skulle stävja konflikten och prelat Miliberos hätska predikningar om de hednatroende och hur dessa ligger bakom de onda ting som sker.

Ramia har ett hemligt förhållande med en av pälsjägarna uppe i Jakthallen. Likaså är hon i hemlighet en av de hednatroende som dyrkar bergets ande istället för Daak.

Regelmässigt: Använd reglerna för *Skicklig krigare* i *Grundboken*. Ramia har 4T6 i Ledarskap och Genomskåda. Hon har 4T6+2 i Vildmarksvana och Naturlära.

Tegial Kriok

[Bekväm, Pratglad]

Tegial är en sprudlande man som alltid varit en bekymmerslös drömmare. De stegrande konflikterna och de försvunna barnen gör dock att han blir mer och mer nedstämd och skiner bara upp om han får prata om stora planer och om sina drömmar. Han har alltid varit bortskämd och är fadern Ygians favorit. Han håller med sin syster Ramia i mångt och mycket men har inte hennes järnvilja och kommer alltid att ta sin fader Ygians parti i slutändan.

Regelmässigt: Använd reglerna för *Krigarnovis* i *Grundboken*. Tegial har 4T6+1 i Handel och Berättarkonst.

Prelat Miliberos av Daval

[Maktlysten, Hjärtlös]

Prelat Miliberos föraktar Talis och den förnedrande position han placerats i. Driven in i djupa skulder efter ett antal misslyckade affärer blev han skickad till denna plats. Men Miliberos tänker inte låta sig bli besegrad så lätt. Genom att manipulera byäldsten i Talis och lova honom en framtid i Daval såhär på ålderns höst (vilket såklart är en ren och skär lögn) försöker han tjäna in så mycket pengar det bara går genom att suga ut folket i trakten. Målet är att betala av skulderna, kunna komma med de rätta mutorna och återupprätta sin forna position i huvudstaden.

Allt har dock inte gått som det var tänkt. För det första var slavarna han övertalade Ygian att köpa inte de mest lämpade för arbete i skog och mark. Dessutom visade sig skogshuggarna göra upproriskt motstånd mot de höjda tullarna och de tycks inte lyssna till hans predikningar om att de ska underkasta sig Kejsarens och Aboratens lagar. Som inte detta vore nog har nu barn börjat att försvinna. Miliberos använder detta för att svartmåla hednatroende och peka ut syndabockar som ändå bara ställer till problem och konfiskera deras egendom. Personligen så välkomnar han om några kan lösa problemet med barnen som försvinner så att han kan få lite lugn och ro.

Prelatens närmaste konfident är den taupiske rådgivaren Emelis. Denne har han ett kontrakt med som håller i sig två år till.

Regelmässigt: Använd reglerna för Skicklig krigare i *Grundboken*. Miliberos har 4T6+2 i Hovliv, Dupera och Charm samt 4T6 i Ledarskap, Genomskåda och Teologi.

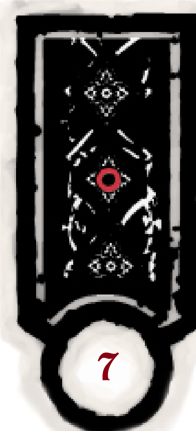


Tegial Kriok



Prelat Miliberos





Rådgivare Emelis

[Praktisk, Föraktar sin arbetsgivare]

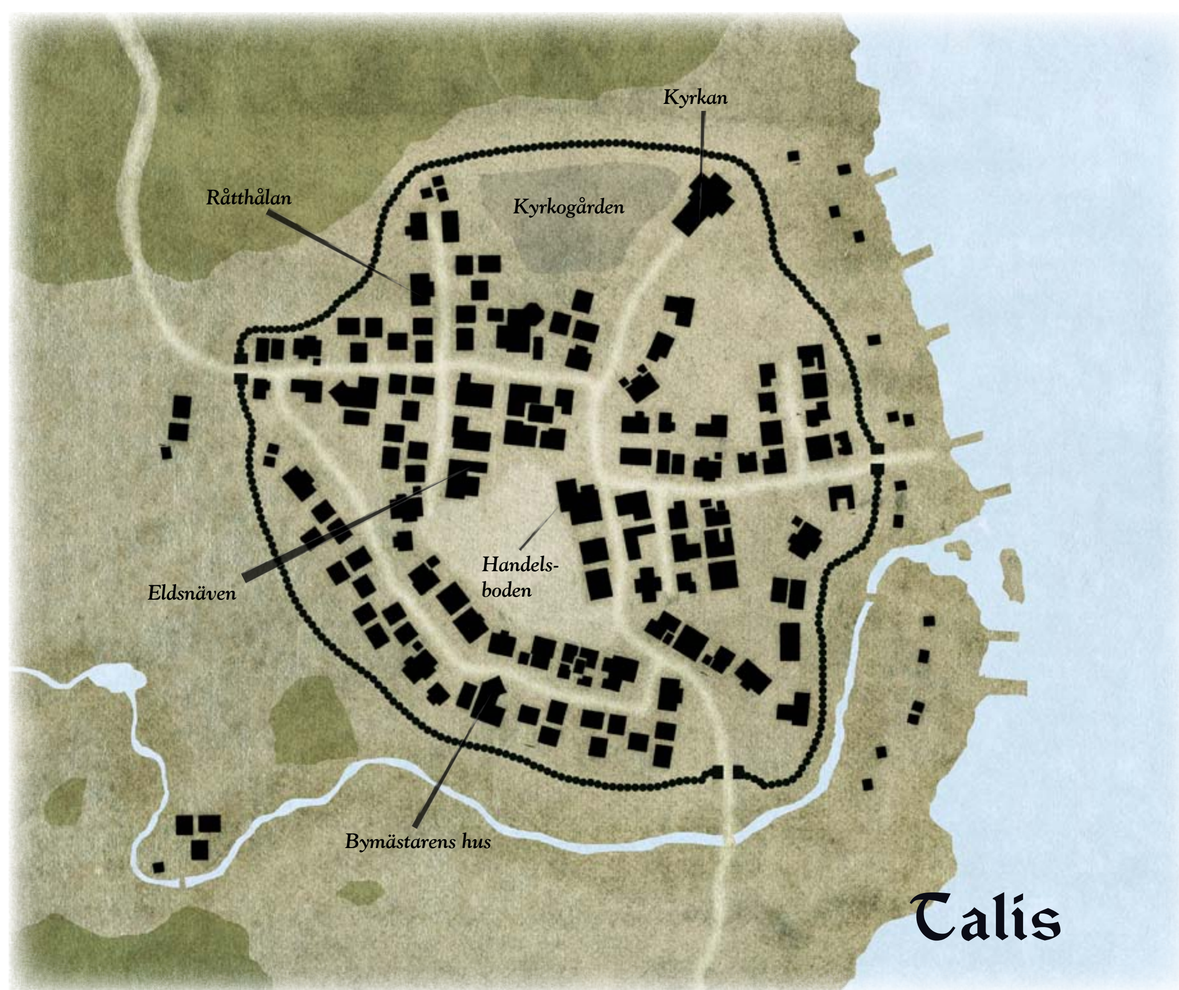
Emelis blev hyrd som rådgivare, skrivare och kunskapare av Miliberos bara några månader innan dennes dåliga affärer tvingade honom att lämna Daval. Kontraktet var dock betalt i förskott och Emelis hade inget annat val än att följa honom till Talis för att fortsätta vara i hans tjänst då Miliberos vägrade lösa upp kontraktet eller sälja det vidare. Emelis föraktar sin arbetsgivares manipulativa och maktlystna natur och inser mycket väl hans planer på att pressa ut alla de mynt som går att få ur folket i trakten i hopp om att kunna få återvända till Daval. Hon visar inget av detta utåt utan beter sig kyligt men korrekt och hjälper honom med alla spörsmål.

De världsliga konflikterna i trakten intresserar henne inte men däremot har de försvunna barnen fascinerat henne. Hon misstänker att det är någon annan typ av väsen som ligger bakom detta och försöker få reda på så mycket information om detta som hon kan. Detta har gjort att hon tillbringar mycket tid i handelsboden för att prata med dem som kommer från vildmarken och snappar upp rykten från resenärer eller sådant som Tegial hört. Då Emelis är en taup, och det är få i dessa trakter som ens sett en som hon, är hon sedd på med stor misstanke.

Regelmässigt: Använd reglerna för *Duglig krigare* i *Grundboken*. Emelis har 5T6+2 i Kalkylera samt 5T6 i Filosofi, Lagkunskap, Undervisa och Argumentera. Hon har även 4T6 i Kirurgi, Ockultism och Läkekonst.



Emelis



Uppdrag som väntar

Nedan följer ett antal uppdrag och scenarion rollpersonerna kan få i Talis.

De försvunna barnen

Barnens försvinnande är det som plågar byn. Det är detta som fått Ramia att resa iväg och finna hjälp från utomstående då den agiterade stämningen gör att de olika sidorna anklagar varandra för det hela. Ygian Kirok är egentligen motvillig till idén men är villig att betala en belöning på 200 silver till dem som kan få reda på vem eller vad som tagit barnen. Detta är de barn som hitintills försvunnit.

Areon [A]: Pojke på 8 år. Var ute och fiskade nära Talis då han försvann. Tros ha drunknat i floden.

Marya [B]: Flicka på 10 år. Följde med sin pappa när han snarade harar. Blev tagen i skogen nära floden.

Octavus [C]: Pojke på 5 år. Kom inte hem till maten.

Eritias [D]: Pojke på 8 år. Försvann när han hjälpte sin pappa i skogen nära Tallarnas by.

Timia [E]: Flicka på 8 år. Hjälpte till att valla får när hon försvann. En annan vallare såg korpar som kretsade misstänkt kring något men sedan försvann de.

Rastius och Tamos [F]: Tvillingpojkar på 9 år. Deras lilla båt hittades tom efter de varit ute och fiskat.

Pavasta [G]: Flicka på 9 år. Försvann under natten. Hennes säng var tom på morgonen. Pappan hade varit ute tidigare på natten och jagat undan korpar som kraxat på taket.

Olimer [Talis]: Pojke på 6 år. Försvann under natten. Sängen var tom, sot i rummet. Något hade kommit ned genom skorstenen.

Radara [H]: Flicka på 5 år. Försvann under natten. Hennes äldre bror säger att hon såg ”fiskkvinnan” i floden den dagen.

Uvaros [I]: Pojke på 8 år. Tagen på vägen nära Slavlägret. En av slavarna såg en grupp underliga barn runt honom.

Bjarin [J]: Pojke på 9 år. Försvann mitt på dan. Man vet inte exakt när.

Isa [Talis]: Flicka på 7 år. Tagen på natten. Modern hörde korparna kraxa runt huset. Hörde att något rörde sig i rummet och när hon kom dit var Isas säng tom.

Inkvisitor Ulpias varande

Prelat Miliberos sände efter en inkvisitor då han trodde att något underligt var i görningen med barnen som försvann. Denna inkvisitor reste tillsammans med sina två närmaste män in i skogarna och upp mot bosättningarna högre upp efter bergssidan men har sedan dess inte setts till.

Prelaten kommer be personer som reser upp mot berget att leta efter denna och om något hänt ta reda på vad. Själv misstänker han att det är hedningar som kan ligga bakom detta eller någon sällsam best ute i skogarna. Miliberos är inte villig att ge någon belöning – att göra ett ärende i Daaks namn borde vara belöning nog.

Skydda slavlägret

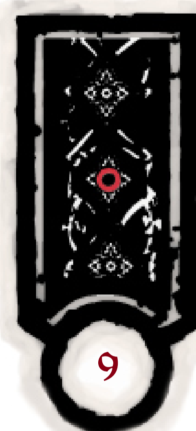
Tegial Kirok bjuder gärna på något att äta och dricka och berättar om konflikten mellan folket i trakten som arbetar i skogen och de nya slavarna som blivit köpta för att hjälpa till med avverkningen. Själv har han och hans far investerat stora pengar i detta och han är orolig att vaktkapten Kaesia inte har nog med resurser att skydda slavarna ifall skogsarbetarna skulle försöka något. När rollpersonerna ändå undersöker barnens försvinnande ber han dem att resa förbi lägret och se till hur det står till med Kaesia. Transporter fram och tillbaka har blivit stoppade och han vet inte vems ord han kan lita på längre. Tegial skulle således vilja ha en inblick från några utomstående. Dessutom, om de skull vilja och Kaesia anser dem lämpliga, kan erbjuda dem anställning som vakter. Lönen är 5 silver per dygn per person och mat och husrum är betalda. Skulle rollpersonerna dessutom kunna hjälpa till att klara upp den här onödiga konflikten och sätta skogsarbetarna på plats kan han lägga på ytterligare 50 silver per person som belöning.

Dramakrokar i Talis

Nedan följer ett antal dramakrokar som kan användas för att starta scener i Talis.

- Prelat Miliberos kräver att en person som tillhör pälsjägarna bränns levande då denne är bunden till mörkret och att det är de som tar barnen och offrar dem till Malgoarh.
- En person skymtar Vhyman i floden utanför byn.
- Det utbryter tumult och en skogsarbetare misshandlar, och om inte denne blir stoppad, slår ihjäl en annan man som gått med på att lära upp slavarna.
- En av inkvisitor Ulpias män stapplar in i byn. Svårt skadad och nästan helt från vettet. Han pratar endast om ”det stora trädet som slukade hans mästare och vänner”.
- En kropp hittas i utkanten av byn. Denna har förblött ur ögon, näsa och mun men har annars inga sår på kroppen. Barnet som personen eskorterade är borta.
- En person skvallrar att Ramia har setts i umgänge med en av jägarna i norr och att dessa nog har en romans.
- Emelis frågar rollpersonerna om deras resor. Försöker nysta i vad de känner till om det mytiska Skugglandet.
- Några ruffiga typer erbjuder att bjuda rollpersonerna några stop på Råtthålan. Där försöker de supa dem under bordet och ta reda på vad de har för uppdrag i Talis.
- En förälder som förlorat sitt barn ber rollpersonen rädda det. Denne är säker på att barnet Olimer hålls fången uppe i slavlägret.
- Det hörs skrik och gråt från ett hus. Där i källaren är ett barn inspärrat för dess egen säkerhet.
- En gamling muttrar om att det är bymästarens girighet som har lockat fram självaste Malgoarh och att det är han som tar barnen.





Skogshuggarna & Tallarnas by

Skogshuggarnas domäner

Skogshuggarnas läger består av ett antal timrade kojor utspridda i olika skiften. Många av dessa kommer och bor i byn men tillbringar stora delen av året här uppe där de avverkar träden. De fäller dem med yxa och såg och använder sedan stora draghästar för att dra timret till floden där det staplas tills det är dags att att flotta det nedströms.

Tallarnas by är den enda riktiga bosättningen. Byn i sig själv består av ett antal timrade långhus och några mindre bodar. Den ligger strax invid en solig sluttning med fin svart åkerjord där det går att odla och ungdomarna vallar får på i skogskanten och på sluttningarna.

Sinnesstämning

Just nu är det stor ilska som råder här och upprorsstämningen ligger i luften. Inte bara har man fått nya skatter lagda på sig där bymästaren i Talis tar ut extra silver för de avverkade träden, nu har han också köpt in slavar och upprättat ett nytt läger som också avverkar skogen och då går vinsten direkt till honom. Barnens försvinnande ses kopplat till veddoslavarna som alla är hedningar och kommer från en främmande plats långt i norr. Genom att rensa ut dessa kommer man återfå ordningen och hitta barnen. Folk hänvisar rollpersonerna till att prata med Servias som de utsett till sin ledare.

Dramakrokar

- En ung veddoman har fångats in och hålls bunden vid ett träd. Han är rejält misshandlad. Skogshuggarna menade att han var sänd för att spionera.
- En grupp skogsarbetare sitter runt en eld och vräker i sig mat. De har stoppat en transport som skulle till slavarnas läger och sätter nu i sig detta medan de andra svälter.
- Korpar har flugit mot slavlägret. Det ses som ett ont omen.
- En skogshuggare erbjuder rollpersonerna en guldklimp (värd 100 silver) om de dödar veddofolkets ålderman – det är han som dragit förbannelsen över dem.
- En grupp skogshuggare gör sig redo för att med vapen i hand lära veddoslavarna en läxa.
- En skogshuggare föreslår att rollpersonerna ska söka upp ”bergets ande”, ett väsen som jägarna offrar till och be detta om råd.
- Servias ber rollpersonerna infiltrera slavarnas läger så att skogshuggarna sedan kan smyga sig in och ställa saker till rätta.
- Ett barn i Tallarnas byn berättar att hon såg en underlig varelse röra sig i vassen vid Caderfloden. Det såg ut som en kvinna och hon dök ned under ytan och försvann.
- Ett barn blir taget under en av nätterna. Korpar hörs kraxa och spöklika skepnader som ser ut som barn släpar det till floden där det dras ned under ytan.

Servias

[Ansvarstagande, Förbannad]

Den naturlige ledaren för Tallarnas by och folket som lever som skogshuggare är Servias, en stor och grov karl med hjärtat på rätt ställe och ett hett humör. Han är förargad och frustrerad och har länge förespråkat diplomatiska lösningar genom att prata med bymästare Ygian men denne har varit omöjlig att påverka. Servias lägger den största skulden på prelat Miliberos vilken han anser är en mycket korrupt man som viskat lögner i bymästarens öra och blåst eld i hans girighet.

Regelmässigt: Använd reglerna för Skicklig krigare i *Grundboken*. Servias har 4T6+2 i Ledarskap och Vildmarksvana samt 4T6 i Injaga fruktan.

De försvunna barnen: *”Slavarna dyrkar Malgoarh och bland dem finns deras präster som nattetid förvandlar sig till stora svarta korpar och tar barnen till deras läger för att där tappa dem på blod och dricka det. Ygian och Miliberos vet om detta men har investerat så mycket pengar i slavarna att deras girighet förblindar dem.”*

Inkvisitor Ulpias: *”Inkvisitorn var här och frågade om de försvunna barnen. Han reste sedan vidare mot slavarnas läger.”*

Slavlägret: *”De som försvarar slavarna gör sig fiender till folket i trakten. De av oss som lär dem vårt värv kan vi aldrig förlåta.”*



Servias

Slavlägret nära träskmarkerna

Slavarnas läger

Slavarnas läger består av ett stort antal tält som är uppslagna runt ruinerna invid ett gammalt torn. Det finns även en timrad stuga där de skogsarbetare som har satts på att lära upp dem bor och ytterligare en för vakterna. Det finns inga murar eller liknande men slavarna kedjas nattetid och vakterna har hundar för att spåra eventuella slavar som försökt fly samt att varna om det kommer inkräktare.

Slavarna

Slavarna är av veddofolket som kommer långt norrifrån. De blev infångade av slavjägare, skickade till kolonin Henok och därefter till staden Xanto och sedan vidare in i Kejsardömet. Under resans gång dog några av sjukdomar, andra blev ihjälslagna och männen skildes från kvinnorna. Denna grupp slavar såldes i Daval till bymästare Ygian efter rekommendationer av prelat Miliberos. De har nu fått uppgiften att avverka skogen och flotta den nedströms. Även om veddo är ett härdat släkte så kommer de från vidder utan träd och de har mycket svårt att anpassa sig.

Sinnesstämning

Det är en mycket tryckt stämning i slavlägret. Veddofolket talar sinsemellan på sitt språk och kastar oroliga blickar runt sig. För dem är denna plats skrämmande och hotfull. Vakterna under kapten Kaesia försöker hålla ordning på slavarna och bevaka gränsen mot floden så att skogshuggarna inte kan ta sig över och sabotera vilket de gjort upprepade gånger. De skogsarbetare som fått en extra summa silver för att lära upp slavarna är sedda som dödsfiender av sina forna kollegor och många av dessa har lämnat sitt uppdrag. Många av matransporterna har blivit plundrade och både slavar och vakter lever på mycket små ransoner. Närheten till träskmarken där vhyman håller till gör också att stämningen blir allt mer tryckande. Fler och fler mylingar har hamnat i vhymans kontroll och dessa flaxar runt svarta korpar runt henne då hon simmar ut i jakt på barn att kidnappa. Då det inte finns några barn i lägret har dessa blivit förskonade något närmare möte med henne.

Dramakrokar

- De berättar att när korparna rör sig från träskmarken är det ett ont omen.
- Åldermannen berättar att endast silver kan skydda mot andarna som vill ta barnens själar.
- Det hörs skrik, en veddoslav har blivit fastklämd under ett träd.
- En skogshuggare som är full förklarar att han tog anställningen för han behöver pengar men nu hatar alla honom.
- Ett litet altare till en av veddofolkets gudar har hittats – detta kan ses som ett tecken på att de är skyldiga till fasan som hemsöker trakten.
- Skogshuggare tar sig över floden på natten och försöker smyga sig in bland veddofolket och döda så många slavar de bara kan.

Vaktkapten Kaesia

[Bitter, Pragmatisk]

Kaesia är egentligen satt till att vakta Talis men fick order av bymästaren att vaka över slavarna istället. Hon avskyr att tvingas vara ute här i vildmarken och är trött på att bymästaren och prelaten lyckas skapa så mycket konflikter bland folket för sin girighets skull. Samtidigt så är hon en person som lyder order och är avtrubbad inför det mesta.

Regelmässigt: Använd reglerna för Skicklig krigare i *Grundboken*. Kaesia har 4T6 i Ledarskap, Krigföring och Djurträning samt 3T6+2 i Spåra, Speja och Injaga fruktan.

De försvunna barnen: *”Jag har ingen aning om vem som tar barnen, men inte är det slavarna. Vi kedjar dem varje kväll. Var det nått annat?”*

Inkvisitor Ulpias: *”Jo, han var här och ställde några frågor. Sedan reste han vidare norrut mot bergen för att prata med pälsjägarna som håller till där uppe.”*

Slavlägret: *”Om inget sker kommer det bli en konflikt med skogshuggarna. Jag behöver alla dugliga personer som jag kan få om jag ska vakta slavarna.”*

Ålderman Ujaq

[Hjälpsam, Förkrossad]

Att kalla Ujaq en ålderman är någorlunda missvisande men han är en av de äldsta av Veddofolket här, snart 40 år, och han är också en av de få som kan kommunicera någorlunda på jargiska. Han är bedrövad över situationen och förstår väldigt lite av vad som händer. Han försöker skydda sina egna men helst av allt hoppas han att han kan återförenas med sin fru och dotter och resa tillbaka till isvidderna i norr.

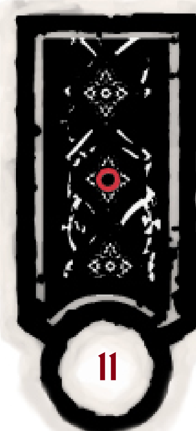
Regelmässigt: Använd reglerna för Skicklig krigare i *Grundboken*. Ujaq är en skicklig jägare men hans färdigheter är föga anpassade till dessa skogiga områden.

De försvunna barnen: *”När fåglar svarta flyga. Andar lämna de våta markerna. De jaga barn. De äta barn.”*

Inkvisitor Ulpias: *”Ond man. Kom med knivar och tänger men vi hade inga hemligheter att ge.”*

Slavlägret: *”Folk hatar oss. Förstår inte varför. Varför kan vi inte få gå om alla hatar oss??”*





Caders åsar och jakthallen

Jakthallen

Tar man sig efter de få stigarna upp igenom Caders åsar kan man hitta till den stora jakthallen. Denna byggnad används av pälsjägarna som tillbringar tiden uppe på de skogsklädda bergssluttningarna där de snarar vita krolimekorrar, silverminkar och tjänar in extra pengar att jaga frostvarg. Hallen ligger uppe på en hög klippa som stupar brant ned mot omgivande landskap på alla sidor utom en. Där finns en smal väg upp och det första man möts av är en gammal palissad. Hallen är inte en plats för de vekhjärtade. Många av dem som lever här är härdade typer som är glad i dricka och misstänksamma mot främlingar. Ett fåtal är så pass härdade att de stannar här även över vintern men de flesta tar sig söderut under de kallaste månarna för att sälja det de fångat.

Jägarna anser inte att de har någon direkt koppling till Talis och bryr sig inte nämnvärt om vad som sker där men den allt hätskare stämningen gentemot dem har gjort dem misstänksamma. I synnerhet efter det att inkvisitorn dök upp. Alla jägare blidkar bergets ande. De vet att anden ger dem tur och jaktlycka och skyddar dem från många av farorna i skogarna. De jägare som kommer dit och vägrar blidka anden blir snart bortstötta eller tvingas till underkastelse. Inkvisitor Ulpias anlände till hallen och började ställa frågor och betedde sig som att han hade hela kyrkan med sig. De söp honom full och på natten slog de ned han och hans män och tog dem till Bergets ande och offrade dem där. De inser att de kan förvänta sig grymma repressalier om detta brott blir känt och kan tänka sig att döda för att bevara denna hemlighet. Jägarna räknas som *Skickliga krigare.*

Dramakrokar

- En jägare berättar hur han såg en man som red på en väldig björn. Sen försvann han spårlöst.
- En dryckestävling mellan en rollperson och jägare (Supa 5T6+1) på hemkokad jäst svampbrygd.
- En jägare hittade underliga spår efter ett barn i skogen, men detta var månader sedan.
- I en jägares packning så ligger ett silverkors som denne tog från inkvisitorn.
- Jägarna anordnar ett bakhåll mot allt för nyfikna rollpersoner.

Tar-Kar

[Kallhjärtad, Listig]

Denna härdade kamorianska vildmarksman har växt upp i Jakthallen och känner området utan och innan. Han är också i hemlighet förkunnaren för Bergets ande och dennes vilja. Om folk kommer och ställer frågor hänvisar alla till Tar-Kar.

Regelmässigt: Använd reglerna för *Mästerlig krigare* i *Grundboken*. Han har dessutom 5T6 i Vildmarksvana, Jakt & fiske, Spåra, Speja och Orientering. Han har 4T6 i Ledarskap och Injaga fruktan samt 3T6 i Dupera.

De försvunna barnen: *"Vi har inget med det att göra. Vi håller oss till vårt."*

Inkvisitor Ulpias: *"Han var här och ställde frågor, letade efter försvunna barn och reste sedan iväg igen."*

Slavlägret: *"Vad de håller på med rör inte oss."*



Bergets ande är i själva verket ett uråldrig skogsrå, ett urträd med ett medvetande, som skyddar jägarna och förser dem med rikliga villebråd gentemot att de offrar till det och underkastar sig dess vilja.

Skogsrået

[Övertygelse, Skyddar de sina]

Skogsrået är ett intelligent väsen som hemsöker Mundanas skogar. I sin sanna form ser den ut som en söndermurknad trädstam omslingrad av tentakelliknande rankor.

Skogsråt blir mellan 3-5 meter högt och livnär sig på suga ur livskraften ur levande varelser, helst besjälade. För att lyckas med detta så utsöndrar skogsrået ett hallucinogent feromon som gör att offret inte ser Skogsråets sanna form utan en vacker varelse som offret är attraherad av. Hallucinationen lockar sedan offret mot skogsrået som använder sina tentakler för att fånga och döda offret.

Bergets ande har levt i årtusenden och slutit en pakt med jägarna i trakten. Det använder sina förmågor för att manipulera skogen så att bytesdjur kommer i deras väg och jägarna i sin tur utför offer till det och dyrkar det som sin guddom.

Primära färdigheter (5T6): Feromon, Förändra naturen. Manipulera, Locka till sig.

Sekundära färdigheter (4T6): Påverka vegetation. Se svagheter.

Närstrid	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Ranka	5T6	Kross	4T6+1	Böjlig
Greppa & slita	4T6	Kross	7T6	

Försvar	Tärningar
Kontring	5T6

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Tjock bark	10	15	12	8

Förflyttning	1T6
Intryck	5T6
Kroppsbyggnad	6T6+20
Livskraft	6T6+20
Reaktion	3T6
Självkontroll	4T6+3
Vaksamhet	5T6
Grundrustning	8
Grundskada	4T6
Återhämtning	10

Skada	Utm.	Vänd.
1-4	+1	-
5-9	+2	-
10-14	+3	1T10
15-19	+4	1T10
20-24	+6	1T10
25-29	+8	1T10+1
30-34	+10	1T10+1
35-40	+12	1T10+1
(+5)	(+2)	(...)

Egenskaper

Feromoner: Alla varelser på långt avstånd eller närmare drabbas av feromonerna. Dessa måste slå ett Självkontroll mot 18 för att inte se en vacker varelse eller något annat åtråvärt istället för det murkna trädet. Även om man är medveten om det är farligt måste man lyckas med Självkontroll mot 14 för att inte dras in till skogsråets sida.

Inget blod: Skogsrået har inget blod och får därför ingen blodförlust.

Evigt liv: om man dödar ett skogsrå utan att man bränner ner det så skapas ett frö som med tiden växer och tar över det gamla skogsråets kropp.

Flera motståndare: Skogsrået kan på grund av sina rankor strida mot fyra motståndare samtidigt utan att motståndarna får fördelen av numerärt överläge.

Träfftabell:

1-6	Kropp
7	Ranka 1
8	Ranka 2
9	Ranka 3
10	Ranka 4

Vändning (Kropp)

1-6 Träffen tar djupt in i stammen men träffar inget vitalt.

7-9 Barken spricker upp. [Skyddet på träffområdet sänks med 2 i Hugg Kross och Stick.]

10 Skadan träffar en vital del. Skogsräet skriker. [+10 Utmattning]

Vändning (Ranka)

1-2 Skogsrået slår ut med sina rankor. [Anfallaren måste Undvika/blockera för att inte få 4T6 kross skada i slumpvis kroppsdel.]

3 en av skogsrået andra Rankor slår undan benen på anfallaren. [Anfallaren faller.]

4 vapnet som anfallaren använder greppas av Rankan och slits ur händerna på anfallaren. [Tappar, vapnet slängs två avstånd bort.]

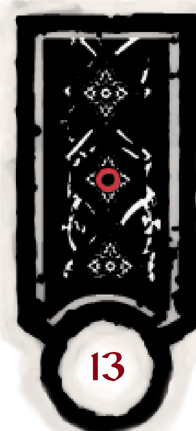
5 En ranka slits upp och grön svidande sav sprutar ut. [Anfallaren får +2 i Utmattning.]

6-7 Anfallaren får in en rejäl träff och rankan hotas att bli obrukbar. [+4 Utmattning. Amputationsrisk 8]

8-9 Rankas blir allvarligt skadad och är stor risk att den blir obrukbar. [+6 Utmattning. Amputationsrisk 12]

10 Rankan huggs av. [+8 Utmattning. Rankan obrukbar.]





Sarock'sha, Vrede & Urshâ'sha

Sarock'sha

[Stolt, Hämndlysten]

Sarock'sha är en framstående stagran vid Svarta hovet i Skugglandet. Han är, med vanliga mått mätt, en stor man med breda axlar och rejäla muskler. Man får ett kantigt och hårt intryck av honom. Det långa håret är becksvart, liksom det skägg som klär den fyrkantiga hakan. Hans ögon är, som hos alla stagraner, vita.

Dottern Urshâ'sha försvann från Skugglandet när hon jagades av svartulvar vilka skickats efter henne utav en av Sarock'shas fiender. Urshâ'sha flydde genom gränslandet till Mundana och spåren försvann där. Eftersom det är farligt för en av skuggfolket att vistas i Mundana då de drabbas av glömskan sände han Vhyman för att finna henne. Hittills har hon misslyckats och Sarock'shas tålamod börjar ta slut, vilket gjort att hans blodtörst har växt. När han färdas gör han det alltid på sin svarta björn Vrede, ett snabbt och vildsint djur som kan prata och ofta rådslår med sin herre. Sarock'sha visar sig ogärna i Mundana, och gör han det är alltid i sin svarta rustning ridande på Vrede med spjutet Skymningstörne i sin hand.

Sarock'sha visar ingen nåd och är alltid tydlig med vad han tycker, även om han är en fåordig man. Just nu är han besatt av att återfå den förlorade dottern, och han har inga problem att gå över lik för att få henne tillbaka. Särskilt som det troligen ”bara” är människolik det rör sig om.

Regelmässigt

Sarock'sha räknas som en *Legendarisk krigare*.

Primära färdigheter (5T6): Injaga fruktan, Krigföring, Pakter och eder, Skugghovens intriger, Skugglandsfärd.

Sekundära färdigheter (4T6): Argumentera, Drömmar och visioner, Genomskåda, Hämndkväden, Spåra, Speja, Sånger & sagor från svarta hovet.

Förmågor

Läkekött: Stagranen har en återhämtningstakt på 10.

Orädd: Kan inte bli skrämd när det gäller våld.

Utrustning

Svarta hovets rustning [H21, K18, S21]: Plåtrustning över hela kroppen förutom huvudet. Denna rustning är smidd för Sarock'sha och ger honom varken Grundutmattning eller Avdrag. För andra bärare så ger den vanliga avdrag men har +2 i vardera Rustningsvärden.

Skymningstörne: Han svingar detta legendariska vapen. Se sista sidan där artefakten beskrivs.

Vrede

[Kamp, Misstänksamhet]

Den väldiga björnen Vrede är Sarock'shas riddjur och vapenbroder. Han är intelligent och talar med en dov morrande stämma. Trots att han är snart till raseri så är han i detta fall, då det gäller Sarock'shas dotter, den mer eftertänksamme av de två. Han uppmanar sin vän till att ta det lugnt och att inte rusa in och slakta alla då risken är att man blir vilse i den främmande världen och där förlorar både minne och förmågor. Han älskar strid och blodspillan och har en cynisk inställning till det mesta.

Regelmässigt & förmågor

Använd reglerna för *Mycket stor varelse* i *Grundboken* men med följande modifkationer.

Naturligt skydd [H14, K12, S12]: Vredes tjocka päls stoppar de flesta lätta vapen.

Nobel best: Vrede har Intryck och Självkontroll 4T6.

Ostoppbar: Vrede får inget avdrag på vare sig Kontring eller Gruppanfall.

Vådliga klor: Vredes attacker räknas alla som att de har vapenegenskapen Vådlig.

Urshâ'sha

[Vilsen, Blyg]

Skuggflickan Urshâ'sha är ganska typisk stagran från Skugglandet. Hennes hud är blek och håret frostblont, närmast snövitt. Ögonen är helt vita. Hon är liten och späd, och ser på något sätt ömtålig och overklig ut. Urshâ'sha har drabbats av glömskan och kommer inte längre ihåg vem hon är och beter sig förvirrat. Då och då dyker det upp minnen från hennes hem och ofta faller hon i tårar frustrerad över att inte veta vem hon är.

Förutom sitt utseende är Urshâ'sha fortfarande stagran, vilket ibland märks på hennes något udda beteende. Hon skrattar inte lika ofta som andra barn, och det är inte vanligt att hon ler överhuvudtaget. Såvida hon inte är inbegripen i någon lek hon just kommit på, som att titta på när huskatten leker med en halvdöd mus. Då kan hon le snett, som om hon uppskattade den råa leken.

Regelmässigt

Urshâ'sha är ett barn. Blir det strid försöker hon fly.

Primära färdigheter (4T6): Gömma sig, Smyga.

Sekundära färdigheter (3T6): Minnesglimtar, Sadistiska lekar, Sorgsna sånger, Tjuvlyssna.

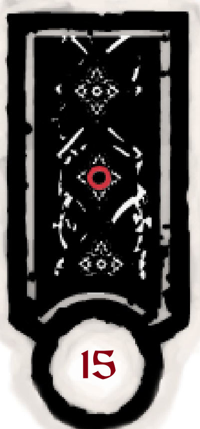
Utrustning

Skugglandsskrud: Hon bär en klänning som är vävd av fint spunnen spindelväv och färgad i purpurhallarna. Frånvaron från Skugglandet gör dock att skruden börjar fransas upp och den blir allt gråare.

Sånghjärta: Se sista sidan med artefakter.



Sarock'sha rider på Vrede med Skymningstörne i sin hand. Han är på väg för att möta upp med Vhyman och se om hon funnit hans dotter.



Vhyman och mylingarna

Vhyman

Detta urväsen lever i gränslandet mellan Skugglandet och Mundana. Hon är uråldrig och hennes närvaro påverkar själva omgivningen där hon vistas. Hon har svårt att förstå de dödliga men har svurit en pakt att tjäna Svarta hovet i Skugglandet. Så när stagranen dyker upp för att kräva in hennes ed har hon inget annat val än att lyda. Hon är en vattenvarelse och dväljs i träskmarken men kan simma i floderna och till och med ned och upp för fallen. Om det krävs kan hon ta sig upp på land även om hon finner detta ytterst obehagligt.

Vhyman har ett mänskligt och feminint utseende med långt svepande silverne hår och en blekgrön hy. Runt halsen har hon mylingkedjan som gör att hon kan kontrollera mylingarna. Vhyman är inte ett illvilligt väsen men hon har inga som helst känslor för människors liv då de ändå verkar så korta.

Beteende & agenda

Vhyman har skapat sig ett hem i ”kärret” – den träskmark som breder ut sig nordöst om Caderfloden. Denna plats är i gränslandet mellan Mundana och Skugglandet och där drabbas hon inte av glömskan. Hon simmar ut i Caderfloden och runt henne flaxar mylingarna i korpform. Ifrån vattnet, åar, bäckar och bifloder spanar hon mot land för att hitta en varelse som kan vara Sarock'shas dotter. Hon har ytterst liten förståelse för människor och barn i allmänhet så hon skickar ut mylingarna att ta dem som verkar vara i rätt storlek. De barn som förs till henne vårdar hon ömt som en moder för att sedan visa upp dem för stagranen och frågar ”Är detta dottern ni söker.” När stagranen skakar på huvudet så dränker modern barnen i de kalla gölarna, fångar dess själ, och skapar en ny myling.

Regelmässigt

Vhyman räknas som en *Mästerlig krigare.*

Primära färdigheter (6T6): Simma, Lockande sång, Spana från vassen, Tämja floden.

Sekundära färdigheter (4T6): Sövande sång, Kunskap om Caderfloden, Gåtor, Skapa reflektioner.

Förmågor

Vattenvarelse: Vhyman kan hålla andan upp till en timme under ytan. Hon har 5T6 i förflyttning i vattnet och 2T6 i förflyttning på land.

Klor: Långa sylvassa klor, nästan som nålar av glas, växer ut ur hennes smäckra fingrar och orsakar 5T6 Stickskada.

Myling

Myllingar är namn för barn som bragts om livet och som sedan går igen. Dessa är knutna till artefakten Mylingskedjan (se sista sidan). Mylingarna kan ta formen av en kolsvarta korpar och är Vhymans slavar.

Förmågor

Bunden till Mylingkedjan: Mylingen kan inte röra sig längre bort än 500 meter från mylingkedjan.

Korphamn: Mylingen kan ta formen av en svart korp.

Skepnad: Mylingen tar en fysisk skepnad som liknar dess döda kropp men med långa klor på fingrarna. Mylingen i fysisk form kan endast skadas av vapen av silver eller böner och riter som skadar vandöda. Skulle mylingens skepnad förintas kommer den inte kunna ta någon ny förrän nästa dygn.

Åderlåta: Mylingen kan få en levande varelse att börja blöda från ögonen, näsan, och munnen genom att möta dennes blick. Undviker man att titta mylingen i ögonen drabbas man ej. Offret får blödningstakt 1/10. Kommer offret utanför mylingens räckvidd eller denna besegras upphör blödningen automatiskt.

Förflyttning	3T6	**Grundrustning**	0
Intryck	3T6	**Grundskada**	3T6
Kroppsbyggnad	3T6	**Förmågor**	–
Livskraft	3T6	**Återhämtning**	–
Reaktion	3T6	**Strid**	
Självkontroll	3T6+2	Anfall & försvar	3T6
Vaksamhet	3T6		



Föremål & artefakter

Mylingskedjan

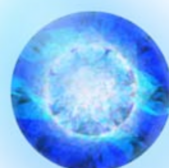
Denna artefakt är en mörk och obehaglig sådan då den fångar själarna från döda barn och förvandlar dem till mylingar som är under befallning från halsbandets bärare. Halsbandet är gjort av skira trådar spunnet silver och i det hänger 18 små ampuller i bly som var och en kan hålla en själ. Mylingarna tar vanligen former som korpar och kan inte bege sig längre än 500 meter från halsbandet. Skulle ägaren tappa halsbandet eller om någon annan skulle stjäla det kommer mylingarna i ursinne attackera ägaren och försöka slita denne i stycke. Skulle man öppna blyampullerna som innehåller själarna så kommer en strimma dimma sippra ut och man kan skåda barnets gestalt i denna innan den driver bort – nu fri från förbannelsen.



Mylingskedjan

Sånghjärta

Denna ädelsten är djupblå som en safir. Läggare man örat mot den hör man ett svagt surrande läte och skulle man skaka den så skimrar den till och en trolsk melodi slår ut från den. Drar man den genom luften på olika sätt uppstår olika toner och en skicklig musikskapare kan skapa fantastiska symfonier som ekar upp mot himlavalvet och sprider sig över landskapet. Den känner ägarens känslor och spelar sorgsna tonen när denne är ledsen och glada och sprudlande melodier när denne är glad. Sånghjärtat gavs till Urshâ'sha som gåva. Då det får sin kraft från Skugglandet håller det nu sakta på att dö. Sorgsna, klagande, toner strömmar från det samtidigt som det tappar mer och mer av sin skimmer.



Sånghjärta





Skymningstörne

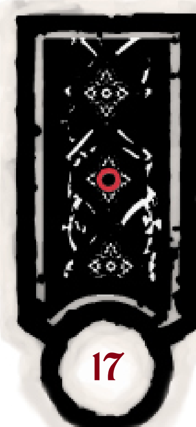
Spjutet Skymningstörne

Detta spjut skapades utav drottningen i Svarta hovet och gavs till Sarock'sha som belöning efter denne återvänt med förrädaren Tasilmans skinnflådda kropp. Spjutet är snidat utav en gren från de hundra törnenas träd som växer på glasklippornas borggård. Dess spjutblad är av silver och en stor safir sitter vid dess fäste. Spjutet är normalt sett inte mer än en meter långt men när bäraren så önskar växer det omedelbart till sin fulla längd. En skicklig användare av spjutet brukar detta till sin fulla förmåga för att omedelbart vinna initiativet samt att göra överraskande anfall.

För varje dygn spjutet är utanför Skugglandet blir det grått, torrt och dött likt ett gammalt träd. Bladet blir matt och förlorar sin glans samt skärpa och safiren som tidigare var klar och skarp blir grumlig. Till slut faller det samman till en hög med aska och på platsen där det fallit samman kommer det växa safirblå blommor. Skulle man återbörda spjutet eller askan till Skugglandet kommer det efter en kort tid återgå till sitt forna skick. [För varje dygn utanför Skugglandet minskar Hugg- och Stickskadan med två (−2). När Hugg-/Stickskadan når 0 faller spjutet samman till aska.]

Närstridsvapen	Bruk	1H	2H	Hugg	Kross	Stick	Egenskaper	Pris
Skymningstörne	Unikt	6T6	4T6	G+5T6	G+3	G+5T6	Räckvidd 3, Sargande, Vådligt	???






Krolimbergen
Det gamla fortet
Jakthallen
Caders åsar
Tremilaskogen
Kärret
Höga forsen
Gråveden
Tremilaskogen
Tallarnas by
Slavarnas läger
Skogshuggarnas
Kalhygget



Ruinerna
Bergets sköte
Vita forsen
Rävskogen
Talis
Caderfloden

